

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan dan saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di setiap pembelajaran di kelas pasti ada masalah yang dihadapi oleh seorang guru. Partispasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IX semester ganjil. Menurut Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah memiliki tujuan yaitu untuk menyelenggarakan kesejahteraan masyarakat, melindungi rakyat dan meningkatkan pelayanan umum. Keaktifan siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo sangat kurang baik dalam bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 29 siswa. Dari jumlah tersebut hanya 8 siswa saja yang aktif dalam mengikuti materi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah sisanya bersikap pasif. Tentunya hal tersebut menyisakan suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Saat pelajaran di kelas semua siswa diharapkan untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan tersebut maka dapat dilihat adanya kesenjangan, antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kurangnya keaktifan siswa dalam

mengikuti pembelajaran PKn secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi yang hendak dicapai.

Bapak Agus Sudiyono S.Pd selaku guru Pkn kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo kabupaten Wonogiri, telah menggunakan berbagai strategi pembelajaran, diantaranya adalah ceramah yang bervariasi, *jigsaw*, dan diskusi yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa. Namun semua strategi pembelajaran tersebut dirasa kurang berhasil karena siswa masih merasa bosan dan jenuh ketika diterangkan, sehingga belum juga memunculkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan perlu dilakukan tindakan kelas yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pkn. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have*. Dengan penggunaan strategi pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have* ini siswa dituntut untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara jawaban diletakkan di depan kelas lalu siswa menulis pertanyaan yang dianggap kurang jelas lalu guru menjawab pertanyaan dari siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Penggunaan Strategi Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have* sebagai Upaya meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn materi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri Tahun 2011?”

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have* dapat Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran PKn materi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri Tahun 2011?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada langkah pemecahan masalahnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri.

- b. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn materi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Sidoharjo Wonogiri tahun 2011 melalui penerapan strategi pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have*.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan keaktifan siswa pada materi Partisipasi Masyarakat Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah melalui penerapan strategi pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have* dan sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar acuan serta pedoman untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat atau kegunaan Praktis

- a. Manfaat Bagi siswa:
 - 1) Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
 - 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa

3) Untuk meningkatkan pemahaman siswa

4) Untuk meningkatkan prestasi siswa.

b. Manfaat Bagi guru:

1) Guru mempunyai kemampuan menyampaikan metode baru untuk menerapkan strategi Pembelajaran Bermain Jawaban kolaborasi *Question Student Have*.

2) Untuk mengembangkan materi pelajaran dan keterampilan guru dalam proses belajar mengajar.

3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang baru.

4) Untuk menerima *feed back* materi pelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah:

1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.

2) Meningkatkan mutu sekolah.